Театр воображения

Забвение

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Автор текста: Ричард Дански, Дженнифер Хартшорн и Дж. Майкл Роллинс
Разработчик: Ричард Дански
Редактор: Синтия Саммерс
Арт-директор: Эйлин Майлс
Внутренние иллюстрации: Джонатан Ри и Джош Хэнкок
Обложка: Джон Кобб
Вёрстка: Мэтт Милбергер

Содержание

Вступление *4*
Эта скорбная жизнь *5*
В глубине загробного мира *8*
Души у вас под ногами *12*
Политика Стигии *15*
Положение в обществе *18*
Театр воображения *22*

Вступление

Людям свойственно верить в призраков. Даже если не говорить о религии или суевериях, это соответствует нашим психологическим нуждам. Как можем мы отказаться от веры в существование потустороннего мира, в котором мы проживём новые, яркие жизни – возможно, даже более счастливые, чем на земле?

Людям свойственно верить в призраков, и мы постоянно рассказываем истории о героях, любимых или чудовищах, возвратившихся в солнечный мир живых, чтобы помочь своим близким – или хотя бы в последний раз взглянуть на места своей молодости.

Людям свойственно верить в призраков. Но сеттинг **Wraith: the Oblivion** позволяет нам сделать следующий шаг: рассказать истории от лица *самих* призраков.

Смерть – это только начало

В мире **Wraith: the Oblivion** смерть действительно никогда не бывает конечной точкой в истории человеческой жизни. Больше того: истории в этом сеттинге *начинаются* только после смерти протагониста.

Возможно, ваш персонаж умер считаные минуты назад – а возможно, его загробное бытие тянется уже сотню лет. Но так или иначе, герои игры уже умерли и практически не имеют надежды на возвращение в мир живых. Хотя и из этого правила есть свои исключения...

Эта скорбная жизнь

Призраки обитают в загадочном царстве теней, известном всему человечеству под бесчисленными именами. Аид и Чистилище, Миктлан и Джаннат, Диюй и Благословенные поля А'ару – всё это только прозвища, данные мифами сотен народов этой загробной реальности.

Но мир мёртвых неоднороден. В каком-то смысле он попросту *непостижим*. Эта книга покажет, как воспринимают своё загробное царство сами Неупокоенные мертвецы и чем отличаются его области – но читателю следует с самого начала готовиться к иррациональной природе этой зловещей реальности. Некоторые призраки даже предполагают, что царство мёртвых может существовать не в некой "параллельной действительности", отдалённой от мира людей, а буквально у них в головах, образуя своего рода коллективное гиперпространство из грёз и образов.

Истины о загробном мире не знает никто – однако это не означает, что призраки "воображают" собственное бытие. Нет, они могут входить в мир людей, влиять на его события и порой даже вторгаться в тела полноценных смертных. Речь идёт лишь о том, что никто из призраков не способен дать окончательное объяснение тому феномену, который принято называть Миром теней – или просто *загробным* миром.

Страсти и Оковы

Далеко не каждый человек становится призраком после смерти. Никто не знает, какие аспекты личности, преступления или события могут гарантировать превращение человека в Неупокоенного мертвеца – известно лишь то, что даже несколько человек, умерших (или погибших) одновременно, могут обнаружить, что призраками стали лишь некоторые из них.

Куда отправляются остальные души, призракам неизвестно: точнее, у каждого есть свой ответ на этот вопрос. Одни говорят, что такие души возносятся к Богу, в то время как души грешников остаются в Чистилище в виде призраков. Другие предполагают, что некоторые люди попросту развоплощаются после смерти: они никуда не "возносятся" и не "отправляются", а всего-навсего исчезают из этой вселенной.

Но как бы то ни было, один факт остаётся неизменным: каждый, кто оказался призраком, обладает связью с миром людей. Любой призрак – а выражаясь ещё конкретнее, *любой персонаж игры* – обладает двумя особыми характеристиками: Оковами и Страстями, привязывающими его к своей прежней жизни.

Оковами называются совершенно определённые предметы, оставшиеся на земле после смерти протагониста, но представляющие для него колоссальную важность. И равным образом, Страсти представляют собой определённые действия, которые кажутся протагонисту слишком значимыми, чтобы он перестал ими заниматься. Например, призрак любящей матери может приобрести Оковы в виде вещей своих отпрысков и Страсти – в виде стремления уберечь детей от вреда.

Чем меньше Оков связывает призрака с миром людей и чем реже у него получается утолить свои Страсти, тем выше становится вероятность, что призрак начнёт утрачивать связь с землёй и в конце концов падёт жертвой подлинного и бесповоротного развоплощения.

Земли плоти

Простую земную действительность, хорошо известную и самим игрокам, призраки называют **Землями плоти**. Этот мир нисколько не отличается от того, в котором живём мы с вами. В нём люди читают те же бестселлеры и обсуждают частную жизнь тех же публичных персон. В нём происходят те же события и катаклизмы. В нём путешествуют по тем же странам и городам.

Безусловно, Мир Тьмы накладывает на Земли плоти свою тлетворную, разрушительную печать. Бестселлеры пробуждают у людей тягу к худшим своим порокам. Города в нём грязны и полны преступников. Катаклизмы нередко вызваны тайными войнами между чудовищами, скрывающимися на самой границе человеческого восприятия.

Тем не менее, Земли плоти полностью соответствуют географии и культуре реального мира. На этом сходство **Wraith: the Oblivion** с нашей действительностью начинает стремительно ослабевать.

Земли теней

Большинство “молодых” призраков – то есть тех мертвецов, со смерти которых ещё не минуло больше нескольких десятилетий – живут фактически там же, где и обычные люди... но с одной важной поправкой. Они находятся в так называемых **Землях теней** – то есть *призрачном слое* материального мира, который полностью соответствует земной географии, но недоступен созданиям, состоящим из плоти и крови.

В первую очередь важно отметить, что Земли теней представляют собой не какое-либо “параллельное измерение”, а совершенно буквальный, реальный мир. Тем не менее, этот мир недоступен зрению и восприятию смертных. В некотором смысле его можно уподобить цвету, которого просто никто не видит.

С точки зрения самих призраков Земли теней выглядят так же, как и физический мир. Однако всё здесь подёрнуто атмосферой старости и разложения. Вещи кажутся ветхими и поношенными. Дома – хрупкими и разваливающимися. Цветы – увядающими.

Примечательно, что привидения способны видеть оба мира одновременно. Они могут посмотреть телевизор, стоя у смертного родственника за спиной. Они могут почитать книгу, которую он раскрыл. Они могут вглядеться в его лицо, пока он спит сладким сном.

Некрополи

Хотя большинство призраков и обитают в Землях теней, а не в мире плоти и крови, многие из них стараются проживать на территории городов материального мира. Со временем они чаще всего образуют тесно связанные коллективы и могут даже считаться столь же полноценными “жителями” этих городов, что и настоящие смертные.

Призрачную половину материального города принято называть **некрополем**. Например, призраки, обитающие на территории Вашингтона, живут в Вашингтонском некрополе, а эфемерные жители Лондона состоят в Лондонском некрополе – и так далее.

Жители одного некрополя часто предоставляют друг другу услуги самого разного характера. Подобно людям, они могут конкурировать за ресурсы, плести политические интриги, совершать преступления друг против друга – или, напротив, влюбляться, заключать длительные союзы или создавать тесно связанные группы поддержки.

Дома, в которых призраки проводят большую часть времени (и в которых чаще всего располагаются их Оковы), называются их **пристанищами**. Например, пристанищем одного духа будет заброшенный склад. Другой будет жить в старой церкви или её подвале, а третий – в разрушенном особняке.

Самое крупное и надёжное пристанище часто становится **Цитаделью** – особым призрачным зданием, которое наделено оккультной защитой и в котором призраки могут спрятаться от врагов (включая озлобленных призраков из соседних некрополей).

Цитадели играют столь важную роль в жизни призраков, что порой скопление мёртвых душ на их территории чувствуют даже живые люди. Когда в городском фольклоре появляется очередная легенда о “страшном доме на холме” или “руинах жуткого замка”, скорее всего, речь идёт о возникновении очередной Цитадели.

Саван

Хотя призраки и способны видеть и слышать то, что происходит в мире людей, между материальной и загробной реальностью пролегает мистическая пропасть, известная в мире мёртвых как Саван.

Хотя Саван и невозможно *увидеть,* его существование хорошо ощущается призраками всякий раз, когда они пытаются прорваться сквозь него в мир людей и повлиять на земную действительность своими оккультными силами.

Старые призраки говорят, будто Саван существовал не всегда и что он возник лишь несколько тысячелетий назад, когда неведомые силы природы решили отделить Земли теней от Земель плоти.

Так или иначе, Саван значительно ослабевает в местах, ассоциирующихся у людей с разложением или смертью, и многократно усиливается там, где люди забывают о своих иррациональных страхах. Иными словами, призраку куда легче вторгнуться в мир людей на кладбище или на поле боя, но не в элитной сверхсовременной лаборатории.

В глубине загробного мира

Но только самый неопытный среди призраков будет считать Земли теней *настоящим* загробным миром. Будучи лишь специфическим слоем материального мира, Земли теней не предназначены для по-настоящему длительного проживания призраков. Рано или поздно Неупокоенному мертвецу суждено узнать о куда более жутких, глубинных частях загробного мира, в которых – увы – ему предстоит отправиться в пределах нескольких десятилетий, если даже не лет.

Истинное, бессолнечное царство мёртвых известно Неупокоенным мертвецам как **Буря**. В это бессолнечное царство смерти ведут **нихили** – своего рода врата, разбросанные по всем Землям теней.

Нихили могут выглядеть совершенно по-разному. Это могут быть шахты лифтов, болотные омуты, тёмные уголки древних замков или даже огромные дыры посреди современного мегаполиса, недоступные зрению простых смертных.

Как только призрак спрыгивает или заходит в подобный нихиль, его переносит в истинное царство мёртвых: зловещую Бурю. Стоит отметить, что через нихиль можно пройти и обратно (и многим призракам это удаётся без особых трудов), однако с каждым десятилетием, проведённым в мире теней, призракам становится всё труднее выбираться из Бури в Земли теней и тем более – в солнечный мир живых.

Буря

Подлинное царство мёртвых неслучайно получило своё название. Буря представляет собой вечный шторм, бушующий по всему загробному миру насколько хватает глаз. Даже призраки, осмелившиеся совершить длительное путешествие по миру Бури, рассказывают, что они так и не увидели мест, в которых Буря бы утрачивала свою силу.

Характер Бури практически не поддаётся описанию человеческим языком. В одну минуту призрака может окружать огненный ветер или искорёженные фигуры его умерших друзей, дрожащие в воздухе подобно миражу. В другую минуту Буря может смениться дождём из стекла или наводнением из кипящей лавы.

Восприятие Бури косвенно связано с личностью самого призрака. Хотя в каждый отдельный момент даже несколько призраков будут видеть сравнительно одинаковый образ Бури (например, ледяной дождь или торнадо из стонущих душ), каждый из них может слышать разные голоса или замечать в отдалении фигуры разных людей из своего прошлого.

Время от времени эта психическая сторона Бури становится столь очевидной, что призрака настигает череда жутких видений, в которых он начинает бороться с собственными кошмарами. Те, кому удаётся выдержать эти испытания, часто приобретают мистические озарения, подсказывающие им, что им следует делать дальше. Те, кого эти испытания окончательно лишают рассудка, нередко уходят в глубину Бури и больше никогда не возвращаются.

Острова и проходы

Лишь в некоторых местах Буря немного ослабевает, позволяя призраку пройти дальше в сравнительной безопасности. После длительного путешествия по такому **проходу** – безопасной тропе, ведущей сквозь Бурю – призрак может попасть на один из немногочисленных островов, над которыми Буря практически не имеет власти.

Самым крупным островом, расположенным в хаосе вечной Бури, считается **Стигия**. Этот древний, поистине колоссальный город вздымается над поверхностью острова на многие десятки метров, образуя причудливое нагромождение зданий, руин и замков, тянущееся куда-то ввысь. Поскольку законы физики в мире мёртвых работают не так чётко, как в Землях плоти, Стигия сотни лет строилась именно вверх, образуя своего рода кольца с разными слоями населения.

Не следует ожидать, что на каждом уровне Стигии будут обитать выходцы из одних и тех же народов, однако визуально одни уровни города явно заимствовали архитектуру у греков, другие у римлян, третьи – у средневековых западноевропейских стран, четвёртые – у ранних американских колоний и так далее.

Стигию не без причин называют самым густонаселённым городом, расположенным в Буре. Она существует в царстве теней уже не первое тысячелетие, и почти каждый призрак, происходящий из европейских стран (а иногда и из других культур человеческой расы), рано или поздно оказывается здесь. Опять же, в городе могут встречаться и элементы неевропейских культур, однако такие уголки до сих пор остаются сравнительно редкими.

Визуально Стигия – это именно амальгама околоевропейских культур и зданий. Призраки, вышедшие из стран Африки, Азии, мезоамериканских цивилизаций и ещё более экзотических государств, как правило, обитают не здесь – но об этом немного позже.

Лабиринт

Далеко за пределами Стигии, в самой глубине Бури, находится полулегендарное место, известное призракам как **Лабиринт**. Подобно Стигии, Лабиринт не имеет единого облика: это скорее жуткая смесь из старых тюремных камер, больничных палат, таинственных коридоров и даже более удивительных элементов наподобие огненных озёр или гигантских зеркал. Что именно обитает в Лабиринте, известно только немногим призракам.

В нём расположены гнёзда чудовищных призраков, известных как Малфеане. Прозванные Нерождёнными, Малфеане *предположительно* представляют собой души сущностей, которые никогда не рождались в мире людей и стали призраками буквально после своего появления.

Пустота

Хотя у Бури и нет чёткого географического положения (она по определению бесконечна и непостижима), время от времени призраки, путешествующие через Бурю, чувствуют, что дорога уводит из *вниз* – или в том направлении, которое не соответствует человеческим представлениям о передвижении в пространстве, но *ассоциируется* у призраков с погружением в бездну.

Прозванная **Пустотой**, эта жуткая область Бури наполнена самыми агрессивными и разрушительными обителями царства мёртвых. Когда привидение понимает, что путь уводит его в Пустоту, у него остаётся последний, крохотный шанс повернуть назад, хотя иногда даже после этого дорога непостижимым образом всё равно уводит его в самую глубь Пустоты.

Так или иначе, все, кому не удалось (или не захотелось) повернуть назад, оказываются у ворот **Забвения**. После этого выйти из Пустоты становится уже попросту невозможно.

Забвение

Это жуткое место играет особую роль в мифологии – и мистической картографии – призраков. Если Пустота только вызывает ассоциации с силами разрушения и небытия, то Забвение представляет собой буквальное, окончательное, воплощённое разрушение.

Тот, кто коснулся Забвения, навсегда пропадает из этого мира. Вернуться назад из Забвения невозможно по определению. Такого призрака просто стирает из мироздания. Некоторые призраки интуитивно чувствуют, что Забвение понемногу растёт, приближаясь к поверхности Бури, Стигии, а предположительно – даже к миру людей. Никто не знает, что будет, когда Забвение окончательно вырвется на поверхность, а его сила дотянется до материального мира. Возможно, настанет время всеобщего перерождения, хотя большинство призраков предполагают, что этот момент знаменует бесповоротный конец вселенной.

Тёмные королевства

Хотя Стигия и считается самым крупным островом, расположенным посреди хаотичной Бури, её было бы опрометчиво назвать единственным хорошо обустроенным "городом" призраков.

Каждый по-настоящему крупный остров, обжитый призраками, называется в кругу Неупокоенных мертвецов **Тёмным королевством**. Например, Стигия – царство западноевропейских и американских призраков – широко известна как **Тёмное царство железа**.

Во время странствий по буре призраки могут наткнуться на **Тёмное королевство нефрита**, в котором живут азиатские души, **Тёмное королевство слоновой кости**, служащее обширным пристанищем для африканских покойников, **Тёмное королевство обсидиана** – обитель мезоамериканских индейцев, уже практически опустошённую воинами Иерархии, и так далее.

Ходят слухи о существовании **Тёмного королевства песка**, в который способны попасть только души приверженцев древнеегипетского учения о Дуате, **Тёмном королевстве золота**, в котором якобы проживают души коренных южноамериканских народов, а также о **Тёмном королевстве глины**,

предназначенном только для австралийских аборигенов (хотя в последнее время туда стали попадать и души колонизаторов).

Существуют и некоторые области, не получившие титула Тёмного королевства, но полностью соответствующие этому понятию: например, **Свар**, в котором живут души верующих индуистов, карибская **Земля отражений**, ближневосточный **Мантакуат Хайал**, полинезийское **Море, не ведающее солнца**, и многое другое.

Во многих из этих земель встречаются уникальные фракции призраков, не имеющие ничего общего с Иерархией, Ренегатами и Еретиками, известными Стигии. Других областей – наподобие Тёмного королевства глины – уже успела коснуться костлявая рука Стигии, однако её позиции там чрезвычайно слабы.

Как правило, души людей, принадлежащих неевропейским культурам и исповедующим экзотические религии, попадают в соответствующие Тёмные королевства, хотя иногда даже призраки африканцев или индусов первым делом оказываются в Стигии – и лишь потом узнают о существовании своих "родных" Королевств.

Далёкие берега

Даже больше, чем об экзотических королевствах, обитатели Стигии говорят о загадочных землях, находящихся в столь отдалённых областях Бури, что их слухи об этих далёких краях почти невозможно ни опровергнуть, ни подтвердить.

Прозванные **Далёкими берегами**, эти легендарные земли считаются самым близким аналогом Рая в загробном мире. Рассказывают, будто всякий, кто сможет до них добраться, обретёт *подлинное* упокоение – а не то бледное подобие жизни, которое влачит большинство обитателей мира мёртвых.

Никто из усопших, отправившихся на поиск Далёких берегов, не вернулся назад – что можно рассматривать и как опровержение, и как подтверждение этих легенд.

Души у вас под ногами

Пожалуй, самая жуткая истина мира мёртвых заключается в том, что любые его объекты относятся к одной из двух категорий: реликвиям или душам.

Любые предметы, которые некогда вызывали у людей сильные чувства, но были уничтожены или выброшены, появляются в мире мёртвых. Эти **реликвии**, как их принято называть в царстве теней, представляют собой своеобразные призраки неодушевлённых объектов. Реликвией может стать всё что угодно, от любимого плюшевого мишки или старинного автомобиля до ядерной бомбы или оружия, отнявшего жизнь у десятков людей.

Но не это пугает призраков. Куда более тёмная сторона загробного мира заключается в способности Неупокоенных мертвецов создавать предметы, технику, мебель, оружие и даже стены из душ других призраков.

Несмотря на сравнительную гуманность и цивилизованность многих обитателей мира мёртвых факт остаётся фактом: в царстве теней всегда – *всегда* – чувствуется нехватка строительных материалов. Даже если в мире теней появится реликвия в виде ружья, маловероятно, чтобы в Буре появились подходящие для него пули. Даже если в нём появится пара хороших строительных блоков, этого недостаточно для построения городской стены.

По этой причине в Стигии вовсю процветает работорговля, причём торговля весьма специфического характера. Большинство невольников (или преступников) приговаривают к переплавке в так называемых **Кузницах душ**, где их бросают на наковальни и превращают в живое сырьё.

Считается, что в момент перековки невольник теряет рассудок и свою личность (“умирая” в окончательном смысле слова), хотя порой призраки замечают, что ружья стонут у них в руках, а от стены, окружающей Стигию, доносится шёпот и плач.

Неудивительно, что хотя большинство призраков пользуются такими предметами в своём загробном быту, многие из них готовы пойти на всё – вплоть до путешествия в пасть Забвения, – лишь бы не оказаться в Кузнице душ и не превратиться в живой инструмент в руках других призраков.

Река смерти

Ещё одной необычайно таинственной частью загробного мира считается **Река смерти** – обширный водный бассейн, затрагивающий каждый из остальных уголков Бури. Река смерти практически не подвергается законам физики: иногда её воды замирают на месте, иногда – устремляются вперёд со скоростью, намного опережающей бурные воды Амазонки.

Мало кто из Неупокоенных мертвецов способен переплыть воды этой реки – и ещё меньше тех, кто готов просто броситься в неё и позволить ей унести себя в неизвестном направлении. Стабильное путешествие по Реке смерти в состоянии обеспечить только загадочные **Паромщики** – призраки, предлагающие услуги по транспортировке Неупокоенных мертвецов или их имущества их одной части загробного мира в другую. Рассказывают, что Паромщики некогда были обычными призраками, хотя некоторые из обитателей мира мёртвых считают Паромщиков скорее разумными силами природы, чем просто могущественными привидениями.

Вихри

Даже хаотичная Буря уступает по своей разрушительной силе **Вихрям** – разрушительным катаклизмам, которые иногда охватывают ту или иную часть мира мёртвых. Мало кому удаётся выжить после того, как он попадает в Вихрь. Это разрушительное явление не только калечит тела, но и стремительно искажает разумы призраков, превращая их в настоящих монстров, которые редко помнят о своей прежней жизни.

Самые мощные Вихри, известные своим эпитетом *Великие*, совпадают с грандиозными катаклизмами в мире людей. За всю историю мира мёртвых Бурю охватывало только пять таких Вихрей, и каждый Великий Вихрь существенно изменял облик Бури.

Последний Великий Вихрь поднялся после того, как американцы сбросили атомную бомбу на Хиросиму, после чего в царстве мёртвых возникла целая орда призраков, служащих не своим интересам, а энтропической силе Забвения.

Неудивительно, что летоисчисление в Стигии ведётся от последнего Великого Вихря (и в данный момент современная история Стигии насчитывает немногим более полувека). А это заставляет призраков обратить внимание на одну пугающую тенденцию: промежуток времени между каждым Великим Вихрем становится всё короче, и многие поговаривают о том, что в ближайшие годы их ждёт Шестой – самый грандиозный и окончательный из Великих Вихрей, который откроет врата Забвения и положит конец вселенной.

Круг

Призраки не лишены человеческого рассудка: более того, они часто испытывают эмоции даже сильнее людей, поскольку именно чувства, Оковы и Страсти позволяют им сохранять подобие человеческой личности.

Поэтому многие призраки объединяются в тесные коллективы, скованные взаимовыручкой, пониманием или даже любовью – хотя, безусловно, хватает призраков, работающих друг с другом только из политических интересов или соображений банального выживания.

Такие компании призраков чаще всего называют **кругами**, хотя порой они нарекают себя бандами, культами или даже семьями. Призраки, вышедшие из состава круга или не сумевшие подыскать себе компанию в этом мире, чаще всего проживают весьма недолгие жизни, поскольку их быстро ловят работорговцы из Стигии и отправляют на переплавку в Кузницу душ.

Тень

Величайшее проклятие каждого призрака заключается в том, что он носит в себе своё тёмное отражение – разумное воплощение его худших пороков, известное просто как **Тень**. Призраки ощущают влияние Тени практически постоянно, иногда даже слыша её обольстительный шёпот у себя в голове.

Хотя большинство призраков связывают это тёмное отражение своей личности с разрушительной силой Забвения, что именно пробуждает Тень, доподлинно неизвестно.

Известно лишь то, что любой – *любой* – призрак время от времени чувствует тягу к совершению нравственных преступлений, связанных с самыми

омерзительными из его пороков. Самая жуткая сторона Тени заключается в том, что она предлагает призраку силу, которой он попросту не обладает. Тень может спасти призрака, оказавшегося в критической ситуации. Она может помочь ему справиться с противником или подсказать самый лёгкий способ решения трудной задачи.

Однако всегда, когда призрак прислушивается к Тени или даёт ей бразды правления над своим телом, он утрачивает одну из последних капель своей человечности. Поддавшись соблазнам Тени достаточное количество раз (от пары десятков до нескольких сотен – в зависимости от выдержки призрака), он разрывает последние связи с миром людей и превращается в **Спектра**: злобную и садистскую сущность, задача которой заключается в соблазнении других призраков (и их последующее превращение в Спектров) или их ликвидации.

Спектры открыто служат Забвению и, по всей видимости, помогают ему разрастаться. Если верить худшим (но, к сожалению, вероятным) гипотезам большинства призраков, окончательная цель Спектров состоит в уничтожении всего живого и погружение всего мироздания в хищную пасть Забвения.

Именно орды Спектров, скапливающиеся в Пустоте и Буре, стали основным поводом для формирования Иерархии. Именно ради истребления Спектров Владыки смерти создали свои Легионы. И именно постоянная угроза их нападения на Стигию и другие Тёмные королевства, если даже не Земли плоти, объясняет, почему даже самые гуманные среди призраков не торопятся отказаться от переплавки невольников в городские стены, оружие и доспехи.

Теневод

С игровой точки зрения каждый раз, когда Тень захватывает контроль над разумом призрака (или когда игрок сам поддаётся её искушению), управление персонажем временно переходит к *другому игроку*, отыгрывающему роль его Тени. Такой игрок называется Теневодом. Его задача заключается в медленном, планомерном разрушении личности персонажа, хотя Теневодам и рекомендуется не совершать поступков, которые могут испортить истинному хозяину персонажа удовольствие от игры.

Теневод должен вызывать у соседа по игровой компании дискомфорт или даже ужас – но разочарование или омерзение. Кроме того, учтите, что когда Тень добивается своего и протагонист окончательно превращается в Спектра, он выбывает из игры и превращается во второстепенного антагониста. Едва ли вы получите удовольствие от истории, в котором добрая половина группы утратит контроль над своими героями уже через несколько часов после старта игры.

Насладитесь своей ролью Теневода – однако следите за настроением игровой группы. Не перестарайтесь!

Политика Стигии

Хотя стоит ещё раз отметить, что Стигия представляет собой лишь самую организованную – но далеко не единственную – часть загробного мира, в той или иной степени почти каждый призрак вынужден участвовать в её политических играх.

Самой известной и монолитной структурой Стигии по праву считается **Иерархия** – древний орден, обеспечивающий существование местных призраков за счёт подчинения сложным, жестоким, а подчас даже бесчеловечным законам, нацеленным на выживание как можно большего числа призраков за счёт тотального угнетения социальных меньшинств.

Но прежде чем речь зайдёт об Иерархии, следует упомянуть их соперников: **Ренегатов** и **Еретиков**.

Ренегатами называются гордые и свободолюбивые призраки, отказывающиеся подчиняться законам Иерархии. В отличие от древнего ордена Стигии, Ренегаты не так уж часто поддерживают связи друг с другом и в основном действуют небольшими содружествами из двух или нескольких кругов (часто именуемых бандами).

Моральный облик этих отступников и бунтарей разнится от одной банды к другой. Одни могут заниматься своими делами, не преступая человеческих представлений о нравственности. Другие живут по законам античного мира, нападая на слабых и уводя их в рабство. Мало кого Иерархия ненавидит больше, чем Ренегатов, поскольку они подрывают традиции и устои Стигии. Призрака, уличённого или попросту *заподозренного* в тесных связях с этими бунтарями, чаще всего приговаривают к переплавке в Кузнице душ.

Еретиками зовутся призраки, убеждённые в том, что мир мёртвых – не более чем Чистилище, перевалочный пункт между человеческой жизнью и неким возвышенным (райским) существованием. Еретики столь же разнообразны, что и Ренегаты: одни могут следовать христианским догмам, другие – египетским представлениям о восхождении на Поля А’Ару, третьи – собственноручно написанным книгам о трансцендентности.

Хотя в редких случаях Иерархия терпит появление Еретиков рядом со Стигией или даже объединяется с ними для устранения Ренегатов, отношения между этими религиозными фанатиками и деспотичным орденом Стигии всегда остаются холодными и напряжёнными. Известны случаи, когда Иерархия предлагала амнистию одному культу Еретиков для уничтожения всех остальных.

Жизнь в Иерархии

Иерархия не случайно считается самой организованной фракцией Неупокоенных мертвецов. Её законы поддерживаются бесконечной охотой на всех несогласных, а её лидеры никогда – в прямом смысле слова *никогда* – не отличались гуманностью.

Каждый гражданин Стигии принадлежит к тому или иному сообществу внутри Иерархии. Такие сообщества называются **Легионами** в честь величайших военных формирований, которые существовали в мире людей на ранних этапах развития Иерархии.

Всего существует восемь таких Легионов, каждый из которых пускает в свои ряды только призраков, умерших от тех или иных причин (наподобие старости или болезней).

• **Безмолвный легион** состоит из людей, умерших в состоянии полного и абсолютного отчаяния. Управляет ими загадочный призрак, известный как Тихий владыка.

• **Легион попрошаек** принимает в свои ряды только тех, кто умер при неизвестных или необъяснимых обстоятельствах – в том числе, по сверхъестественным причинам. Ими правит таинственный Нищий владыка.

• **Изумрудный легион** предназначен для жертв случайности – тех, кто умер по причинам, формирующихся только при удивительном стечении обстоятельств. Во главе легиона стоит Изумрудный владыка.

• **Мрачный легион**, находящийся в ведении Улыбающегося владыки, открывает свои двери тем, кто умер насильственной смертью.

• **Кающийся легион** известен своими безумными представителями, которые умерли в состоянии помешательства. Бразды правления над этими сумасшедшими ещё несколько столетий назад были переданы Смеющейся владычице, о безумствах которой в Стигии ходят легенды.

• **Костяной легион** предназначен для жертв болезней. Неудивительно, что с развитием современной медицины в него с каждым десятилетием начинает попадать всё меньше и меньше призраков. Управляет им грозная сущность, известная как Костяной владыка.

• **Легион судьбы** по праву считается самой загадочной организацией призраков, поскольку в него записывают только тех призраков, которые расстались с жизнью по воле самой судьбы. Призраки, вошедшие в этот легион под попечительством Владычицы судьбы, утверждают, что им с самого рождения было предначертано умереть совершенно определённой смертью.

Звания

Большинство обитателей Стигии носят звание простых *легионеров*. Им поручают выполнение задач, связанных с сущностью их Легиона: например, членов Мрачного легиона используют как солдат в загробных войсках, а легионерам Судьбы обычно приказывают разрешать конфликты с другими фракциями посредством дипломатических переговоров.

Легионеры, проявившие административные способности, быстро становятся *центурионами* – лидерами небольших отрядов, которые занимаются решением проблем, возникающих на вверенной им территории.

Маршалами становится главные представители Стигии в Землях теней. Они пробираются на поверхность загробного мира сквозь нихили и возглавляют отряды Стигии в местных некрополях.

Стать *регентом* может лишь самый надёжный из маршалов. Задачи такого призрака не отличаются от поручений маршала, однако регенту позволяют действовать по своему усмотрению и отдавать приказы маршалам от лица всей Иерархии.

Свободу регентов ограничивает только власть *повелителей* – призраков, координирующих действия нескольких регентов по всему некрополю.

Наконец, фактическим лидером некрополя (и нередко самым могущественным призраком в его окрестностях) становится *анакреон*. В идеале некрополем должен править совет из семи анакреонов, однако порой сражения с Ренегатами, Еретиками и ещё более грозными противниками Иерархии позволяют оставить в некрополе только нескольких, если даже не одного-единственного анакреона.

Баргесты

Если позиция анакреона считается невероятно почётной, то худшей ролью для обитателя Стигии (а иногда и невольника, не разделяющего философии Иерархии) становится позиция *баргеста*. Таких призраков подвергают мистическому аналогу лоботомии и превращают в чудовище, отдалённо напоминающего собаку. Баргест отличается абсолютной преданностью своему хозяину, в роли которого выступает любой призрак, держащий в руках его поводок.

Диктум Мортуум

Было время, когда призраки могли свободно воздействовать на своих смертных родственников, общаться с ещё живыми друзьями и даже вторгаться в их разум, с тем чтобы на короткое время войти в мир людей. Тем не менее, с появлением христианства и некоторых других монотеистических религий призраки стали всё чаще встречать отпор от священников, инквизиторов, экзорцистов и даже профессиональных охотников на чудовищ.

Несколько столетий назад Иерархия решила положить конец прямому контакту загробного мира с солнечным царством людей. Тогда она издала **Диктум Мортуум** – свод законов, возбраняющих всякую связь между людьми и призраками.

Некоторые призраки – особенно из числа Ренегатов – считают, что таким образом Иерархия попыталась лишить своих подданных возможности заниматься своими личными делами, с тем чтобы каждый призрак интересовался лишь благополучием самой Иерархии.

Так это или нет, Иерархия часто закрывает глаза на лёгкие нарушения этого закона. Более того, временами на связь с людьми приходится выходить агентам самой Иерархии. Однако с сугубо формальной точки зрения за попытку связаться со смертными или даже войти в их разум каждого призрака должна ждать переплавка в Кузнице душ – или немногим более мягкое наказание, если лидеры Иерархии считают преступника потенциальным союзником.

Положение в обществе

Помимо официальных званий, связанных с положением в Легионе, жители Стигии обладают и более глобальными позициями, соответствующими их возрасту или характеру.

Речь здесь идёт преимущественно о призраках, обитающих в Стигии. Призракам из иных культур чаще всего известны совершенно другие роли и звания.

Анфанты

Анфантами называются самые молодые призраки, которые только начинают осваиваться в мире мёртвых. Анфанты вызывают у более опытных призраков одновременно смех и жалость, поскольку в первые несколько дней после смерти любой человек пробуждается с мистической **Оболочкой** на лице.

Под Оболочкой подразумевается загадочная субстанция, напоминающая эктоплазму из терминологии смертных медиумов. Она существенно приглушает остроту чувств Анфанта, из-за чего мир ему кажется необъяснимо туманным, а любые голоса – отдалёнными. Анфант может целыми днями шататься по Землям теней, практически не понимая, что происходит вокруг.

Любой опытный призрак может помочь Анфанту снять с себя эту мембрану, однако многие из Неупокоенных мертвецов, ожесточённые после долгих лет пребывания в мире теней, берут этих одурманенных новичков в плен и перепродают работорговцам. Печальная истина заключается в том, что многие из таких Анфантов попадают в плавильные печи Кузницы душ ещё прежде, чем получают шанс разобраться, куда их ведут.

Трутни

Однако ещё более скорбная участь ожидает людей, которые пробуждаются в Землях теней без малейших воспоминаний о своей личности. Трудно сказать, чем именно вызван этот эффект, однако некоторые призраки с самого начала утрачивают последние капли воли и разума. Они просто не понимают, что происходит вокруг, и нередко берутся за машинальное повторение событий, которые некогда привели их к смерти.

Известные людям истории о привидениях, убегающих от своих убийц или блуждающих по руинам замков в поисках своих давно усопших детей, в большинстве случаев повествуют именно о подобных **Трутнях**.

Невольники

Строго говоря, **Невольники** могут быть как Анфантами, так и более опытными привидениями. Эту сомнительную “позицию” занимают те призраки, которые попали в руки к бесчеловечным прихвостням Иерархии или другим Неупокоенным мертвецам, желающим перековать их в удобные инструменты или использовать их в качестве бесплатной рабочей силы.

По законам Иерархии, призрак может по доброй воле продать себя в рабство для возвращения крупного долга. Хотя после этого судьи Стигии определяют условия, при которых Невольник может добиться освобождения, многие из Невольников к своему ужасу обнаруживают, что об этих условиях часто принято “забывать”.

Лемуры

Под этим названием известны призраки, уже сумевшие снять с себя Оболочку, но всё ещё слишком привязанные с Землям плоти, чтобы их могли называть полноценными обитателями мира мёртвых.

В сущности, большинство призраков, живущих в Землях теней (и пытающихся поддерживать контакт с Землями плоти), относятся к обширной категории **Лемуров**.

Домемы

Домемами принято называть старых призраков, которые уже утратили свои Оковы и потому лишённые возможности регулярно посещать Земли теней. Для того чтобы выбраться в Земли теней через нихиль и снова взглянуть на прекрасный мир плоти и крови, Домему требуется помощь особых проводников, владеющих соответствующими мистическими способностями.

Даже если Домем найдёт такого проводника или сумеет пробраться в Земли теней самостоятельно, ему не удастся провести там больше нескольких минут. Непостижимая гравитация мира мёртвых утянет его обратно в кошмарное царство Бури, а шпионы Иерархии, вероятнее всего, заинтересуются, с какой целью он вообще пытался приблизиться к миру людей.

Несмотря на то, что Домемами чаще всего становятся именно *старые* призраки, иногда в эту категорию попадают и более “молодые” духи вроде Лемуров, утративших свои Оковы в результате какого-нибудь катаклизма (вроде пожара, спалившего весь его дом).

Ветхие

Ветхими зовут только самых древних, могущественных обитателей мира мёртвых, которым удалось защищать свои Оковы от уничтожения на протяжении долгих десятилетий, если не сотен и даже тысяч лет замогильного бытия. Ветхие необычайно редки, однако способность путешествовать между любыми частями загробного мира, включая Земли теней, делает их столь яркими фигурами в любом призрачном обществе, что не обратить внимания на их появление в очередном некрополе попросту невозможно.

Когда Ветхий наконец утрачивает свои Оковы, он лишается возможности проникать в Земли теней по собственной воле (во всяком случае – больше, чем на несколько минут). Технически это делает его Домемом, хотя уважение и авторитет, полученные им во время ношения своего прежнего титула, часто делают такого призрака куда влиятельнее “заурядных” Домемов.

Владыки смерти

За всю историю существования Стигии **Владыками смерти** удалось стать лишь нескольким самым решительным и амбициозным призракам. Об их могуществе говорит уже то, что каждый из них возглавляет собственный Легион и владеет личным дворцом.

Владыки смерти соперничают за души людей, которые могут пополнить их Легионы. Самая тёмная сторона их деятельности – вполне известная и в самой Стигии, и за её пределами – заключается в том, что порой они вмешиваются в

жизнь обычных людей, подтасовывая события так, чтобы люди почаще умирали совершенно определённой смертью – с тем чтобы затем их можно было принять в загробные Легионы.

Гильдии

Давным-давно, когда Иерархия ещё не запрещала своим представителям вмешиваться в дела смертных (хотя бы формально), в Стигии действовали шестнадцать крупных ремесленнических домов, известных как **Гильдии**.

Каждая Гильдия предоставляла призракам совершенно определённые услуги, нередко связанные с вторжением в Земли плоти. Помимо прочего, лидеры каждой Гильдии обучали своих последователей одному из мистических искусств, известных загробному миру. Например, учителя одной Гильдии обучали своих подопечных вторгаться в разум людей. Наставники из другой могли показать, как можно создать себе безопасный проход через Бурю. Третьи влияли на мысли, эмоции или даже тела самих призраков – и так далее.

Активной деятельности Гильдий положил конец Диктум Мортуум, запретивший открытое влияние призраков на Земли плоти и ограничивший использование других мистических сил. Несмотря на это, Гильдии всё равно продолжили свою деятельность, но уже по другую сторону закона.

Понимая, что Гильдии всё равно не исчезнут, Иерархия позволила тринадцати Гильдиям стать естественной частью Стигии при условии, что они не станут открыто нарушать Диктум Мортуум. Во многом это решение было вынужденным: от работы некоторых Гильдий зависело благополучие всех местных призраков. Например, никто не мог сравниться с *Гильдией Мастеровых* в искусстве ваяния новых предметов из душ невольников и преступников.

Тринадцать Гильдий вошли в состав Стигии, и хотя они не получили официального признания, любому местному призраку известно о подпольном существовании этих оккультных ремесленников. Более того, чиновники Иерархии хорошо знают имена большинства из этих ремесленников – но до тех пор, пока они не нарушают традиции Иерархии в открытую, им позволяют существовать.

Ещё три Гильдии продолжили свою деятельность за чертой закона, поскольку объединение с Иерархией напрямую противоречило их интересам.

Сегодня членами Гильдий считаются только около 10% от всех обитателей Стигии. Более того, самые молодые призраки могут даже не знать о существовании Гильдий или считать их пережитками прошлого – пока судьба не сведёт их с одним из этих "полуофициальных преступников".

В той или иной степени Иерархия признаёт право на подпольную деятельность за следующими Гильдиями.

- **Мастеровые** занимаются ковкой новых предметов и инструментов из душ нарушителей и рабов.
- **Певчие** занимаются развлечением местных призраков.
- **Предвестники** работают проводниками в самых опасных областях Бури.
- **Привидения** вторгаются в Земли плоти для выполнения тайных заказов, поступающих от самых разных клиентов – а также для получения удовольствия путём запугивания беззащитных людей.
- **Скульпторы** изменяют тела призраков, придавая им новые формы.

• **Наблюдатели** помогают жителям Стигии (а зачастую и другим призракам) защищать их Оковы.

• **Прорицатели** наделены ограниченными способностями к пониманию будущего и самой Судьбы.

• **Искупители** помогают призракам сохранять остатки былой человечности.

• **Прокторы** занимаются собственными делами в Землях плоти.

• **Полтергейсты** известны своими телекинетическими способностями.

• **Кукловоды** решают свои проблемы в мире людей руками самих людей – как правило, загипнотизированных или даже порабощённых.

• **Ростовщики** позволяют Неупокоенным мертвецам обмениваться различными видами психической и оккультной энергии.

• **Песочные люди** плетут кошмары и проникают в грёзы как призраков, так и смертных.

Ещё три Гильдии уже веками считаются в Иерархии злостными нарушителями или даже врагами всей Стигии.

• **Солиситоры** воздействуют на эмоции и желания других призраков, иногда подчиняя их своей воле.

• **Алхимики** изменяют свойства самых разнообразных объектов, включая Оковы призраков.

• **Мнемои** способны проникать в разум призраков и искажать их воспоминания о самих себе.

Театр воображения

Теперь, когда вы ознакомились с сеттингом, настало время поговорить о том, как выглядит сама игра в роли призраков.

Рассказчики и Повествователи

Если сравнивать Театр воображения с настольной версией **Wraith: the Oblivion**, ключевое изменение в самом формате игры заключается в распределении организационных обязанностей между Рассказчиком (полноценным "автором игры") и Повествователями – его доверенными помощниками, которые помогают Рассказчику претворить в жизнь его сложный замысел.

В целом хорошей идеей будет назначить по одному Повествователю на каждые десять игроков. Если хотите, назначьте больше – тогда игроки будут реже отвлекать вас самих.

Некоторые Повествователи посвящены во все планы Рассказчика и потому не участвуют в игре, выступая лишь в роли судей или отыгрывая многочисленные второстепенные роли. Другие Повествователи помогают Рассказчику только в некоторых ситуациях и играют вместе с остальными участниками, поскольку знают о предстоящих событиях не больше других.

Как правило, Повествователь хорошо разбирается сразу во всех игровых вопросах, однако некоторые представители этой должности могут отвечать лишь за совершенно конкретную сферу деятельности (например, бой, отыгрыш определённых персонажей, сверхъестественные силы и так далее).

Сам же Рассказчик следит за общим ходом игры, объявляет о новых событиях и решает бесчисленные вопросы, которые не в состоянии разрешить даже Повествователи.

Единственные неизменные правила

Какие бы правила ни озвучивала эта книга или другие руководства по Миру Тьмы, помните, что существует лишь восемь правил, которые никогда – *никогда* – нельзя игнорировать.

Вот они:

• **Это только игра.** Если вы начинаете относиться ко всему слишком серьёзно, расслабьтесь или сделайте перерыв.

• **Никаких касаний.** Не совершайте никаких грубых и агрессивных действий по отношению к другим игрокам.

• **Никаких трюков.** Не лезьте в опасные места, не спрыгивайте с большой высоты и тем более ни на кого не замахивайтесь.

• **Никакого оружия**. Вы можете использовать реквизит, однако учтите, что он может привлечь нежелательное внимание посторонних.

• **Никакой выпивки и наркотиков.** Даже временный всплеск энергии, приходящий с выпивкой, быстро сменяется периодом вялости и сонливости – не говоря о том, что выпивка ослабляет внимательность игрока и портит отыгрыш роли. В крайнем случае вы можете выпить с друзьями после игры или в перерыве. Особое внимание Рассказчикам следует уделить тому, чтобы выпивка не попала в руки несовершеннолетних.

• **Нельзя забывать о посторонних.** Будьте готовы объяснить прохожим, чем вы занимаетесь – а чтобы не отвлекаться, распечатайте пару визитных карточек и вручайте им, обещая рассказать обо всём позже, когда вы не будете заняты проведением самого мероприятия. Если хотя бы часть игры проходит в публичных местах, избегайте слишком частого использования искусственной крови, ограничивайте выбор костюмов, а по возможности даже используйте эвфемизмы. Например, заменяйте слова "пистолет" и "стрелять" на нейтральные – наподобие "собака" и "лаять". Такие слова-замены могут звучать немного сюрреалистично, зато ни один прохожий не станет докладывать в полицию, что какие-то подростки угрожают друг другу, что их вот-вот облает собака.

• **Правила изменчивы.** Не меняйте их на ходу, однако помните, что ни одна книга на свете не обладает большим авторитетом в вашей игре, чем вы сами. В конце концов, даже официальная литература по Миру Тьмы – включая и это самое руководство – заполнена дополнительными, тематическими и даже экспериментальными правилами.

• **Удовольствие должны получать все**. Перечитайте эту фразу ещё раз. Не "вы должны победить". Не "одолейте своих противников". Просто "удовольствие должны получать все". Победить в **Mind's Eye Theatre** – задача не более достижимая, чем победить за ужином или победить в чтении пьесы. Вы можете попытаться обойти других игроков в выполнении определённых задач, однако смысл любой ролевой игры – получить удовольствие. Иногда подобное удовольствие может принести даже интересный проигрыш вашего персонажа.

Игровые характеристики

Создание протагониста для игр живого действия мало чем отличается от классической процедуры, которую вы проходите и при создании призрака для настольного варианта **Wraith: the Oblivion**.

Тем не менее, вместо цифровых значений, традиционно приписываемых вашим характеристикам, за каждый уровень Навыка, Атрибута или другой способности вы выбираете по одной уникальной черте, принимающей форму *эпитета*.

Иными словами, вы не обладаете "Силой 4". Вы просто объявляете, что ваш персонаж *Энергичен, Массивен, Выносли*в и *Быстр*. Вы не отличаетесь "Харизмой 2". Вы *Притягательны* и *Дипломатичны*.

Одновременно с положительными чертами подумайте и об отрицательных. За каждую из них вы можете выбрать по дополнительному положительному эпитету. Например, ваш герой может быть *Наивен*, *Стеснителен* или *Высокомерен*.

В отличие от Атрибутов, эпитеты, отражающие ваши Способности (вроде "Талантов" и "Навыков" из настольного варианта игры), можно брать по несколько раз. Хороший стрелок не просто *Меток* – он *трижды Меток*. Обманщик не просто *Манипулятивен* – он *дважды Манипулятивен!*

Всего в начале игры вы выбираете 7, 5 и 3 эпитета из соответствующей категории Атрибутов (Физической, Социальной, Ментальной) и 5 Способностей.

Проверки характеристик

Проверки ваших способностей требуются лишь тогда, когда вы хотите помешать совершить определённое действие другому игроку (или второстепенному персонажу – однако об этом позже).

В таком случае вы объявляете о своей готовности вступить в состязание. Если игрок не хочет участвовать в состязании, он проигрывает *автоматически*. В тех редких случаях, когда автоматический проигрыш при отсутствии состязания не выглядит логичным, вам следует обратиться к Повествователю.

Когда вы вступаете в состязание, каждый из вас должен объявить, какую из своих черт-эпитетов он использует. В некоторых ситуациях состязание разрешается мгновенно, поскольку оказывается, что у одного из участников попросту нет подходящих эпитетов для участия в этом конфликте. Например, если два игрока пытаются подговорить друг друга на определённые действия, но у одного из них нет ни одной черты, хоть сколько-нибудь подходящей для этой задачи (иными словами, один из них не *Манипулятивен,* не *Убедителен* и даже не *Настойчив*), автоматически побеждает тот, у кого хотя бы одна из подобных характеристик *есть*.

Куда чаще, однако, у каждого из участников состязания обнаруживается по одной подходящей черте. В таком случае вы ставите их на кон и проходите проверку по правилам игры камень-ножницы-бумага. На первый взгляд это может показаться вам глупым, однако поверьте, в играх живого действия такой динамичный способ проверки работает как нельзя лучше.

Если хотя бы у одного из игроков подходящих характеристик больше, он может поставить на кон вторую (или третью, или четвёртую) способность. Соперник должен либо поставить на кон равнозначное число своих характеристик, либо автоматически сдаться.

И только если вы ставите на кон равное количество характеристик, вы прибегаете к правилам камня-ножниц-бумаги.

Результаты проверки

Победитель добивается своего. Проигравший теряет доступ ко всем задействованным характеристикам до конца игровой встречи. По этой причине иногда игроку выгодно не бросать на кон больше одной подходящей черты.

Если вы видите, что у противника подходящих характеристик больше и вы можете позволить себе поражение, лучше сдайтесь. Иначе вы рискуете потерять всё, что имеете на протяжении сегодняшней игры.

Если у вас ничья, побеждает тот, у кого больше суммарное количество подходящих характеристик (даже если вы поставили на кон только одну). В этом случае проигравший теряет только те характеристики, которые он использовал в состязании.

Обратите внимание, что вы не обязаны повышать ставки, если вы оба этого не хотите. Например, если у каждого из вас сразу по несколько подходящих эпитетов, но никто из вас не хочет ими рисковать, вы можете объявить ничью и начать сравнивать суммарное число характеристик уже после того, как поставите на кон по одной из них.

Если при проверке по правилам камень-ножницы-бумага у вас ничья, но при этом у вас оказывается и равная сумма подходящих характеристик, вы оба теряете все задействованные эпитеты (только те, что были поставлены на кон!) и обнаруживаете, что желаемого результата не добился ни один из вас.

Отрицательные характеристики

Если игрок обладает хотя бы одной отрицательной характеристикой, которая с точки зрения здравого смысла может помешать ему в состязании, он обязан поставить на кон дополнительное количество *положительных* черт. Например, если вы *Болезненны* и *Слабы*, при проверках силовых действий вам придётся поставить на кон по меньшей мере три положительные характеристики. Противник при этом вправе обойтись одной: ставка будет считаться равной.

Сопутствующие факторы

Сверьтесь у Повествователя, как влияет на ваши проверки окружающая обстановка или наличие определённых инструментов у вашего персонажа. Возможно, Повествователь решит, что все участники сцены временно получают отрицательную характеристику *Темнота*. Возможно, он предоставит всем хорошо оснащённым протагонистам бонусные эпитеты (наподобие *Подготовлен, Предусмотрителен* или попросту *Оборудован*).

Возможно, он позволит использовать в состязании характеристики, которые обычно не участвуют в состязаниях подобного рода (например, стрельба из огнестрельного оружия может позволить задействовать в состязании Ментальные, а не Физические Атрибуты).

Постоянные факторы

Некоторые из сопутствующих факторов будут встречаться в игре куда чаще других. Например, если ваш персонаж использует высококачественные инструменты или вооружение, их характеристики *постоянно* будут находиться у него в доступе.

Если у вас есть такое оружие или инструменты, спросите у Повествователя, какими характеристиками они обладают. Запишите эти характеристики на карточках вместе со всеми оговорками и дополнениями (например, некоторые виды оружия могут предоставлять не бонусные характеристики, а просто дополнительные очки урона, которые они будут наносить противнику в случае попадания).

В начале состязания честно предупредите соперника о наличии подобного оборудования или вооружения. Если вы не предупредите его об этом, он вправе обратиться к Повествователю с просьбой пересмотреть результаты состязания.

Возобновление

Если ваш персонаж проиграл в состязании, но сумма всех его подходящих характеристик *вдвое* превышает сумму характеристик противника, он может объявить повтор состязания. Обратите внимание, что он всё равно утрачивает те характеристики, которые поставил на кон в первый раз: при возобновлении состязания ему придётся задействовать новые эпитеты.

Схватки

На первый взгляд это может показаться неочевидным, однако правила схватки игроки придумывают в игре сами – причём меняя их от одного случая к другому.

Перед началом схватки участники обсуждают, каким они хотят видеть результат сражения. Например, в поединке один на один вы можете решить, что не будете наносить друг другу урона, однако по результатам одной-единственной проверки проигравший будет вынужден сдаться на милость победителя без возможности снова напасть на него до окончания сцены.

В другой схватке вы можете решить разыгрывать сражение раунд за раундом по тем же правилам, которые используются и в настольной версии **Wraith: the Oblivion**.

Нередко вместо нанесения урона игроки хотят заблокировать врагу доступ к определённым характеристикам (например, сделав его менее *Подвижным* и *Стойким* или попросту выбив оружие у него из рук).

Объём урона, который вы получаете в результате проваленного состязания, вы также обговариваете с соперником – хотя, безусловно, такой урон может быть совершенно различным в зависимости от разницы в вашем вооружении.

Если вам не удаётся достичь соглашения, обратитесь к Повествователю или договоритесь, что каждая победа в состязании наносит противнику всего одно очко повреждений.

Статичные проверки

И безусловно, в игре будут возникать ситуации, когда ваши проверки не будут иметь ничего общего с состязаниями. Например, вы можете попытаться выломать дверь или перевести текст с незнакомого языка.

В этом случае вы проходите вышеописанную проверку по правилам состязания, однако вашим противником выступает Повествователь. Перед началом подобного состязания Повествователь называет уровень сложности. Каждый уровень сложности считается отдельной "характеристикой". Например, замок может быть четырежды *Современным*, а дверь – трижды *Прочной*.

Это же касается состязаний со второстепенными персонажами (например, попытка соблазнить другого призрака, в роли которого выступает Повествователь, может выявить у него сразу три уровня *Сдержанности*).

Все остальные правила остаются в силе.